game ação

Núm 00
Ano 01
Abr/2016



CONFIRA AS ANÁLISES DE
BACK TO THE FUTURE
BOBBY IS GOING HOME
N.O.R.A.D
RIVER RAID

ODYSSEY²
ATARI 2600
INTELLIVISION
DISPUTAM UMA PARTIDA DE FROGGER



ATARI 2600

CONHEÇA MAIS SOBRE UM DOS MAIORES ÍCONES DO MUNDO DOS GAMES

DETONAMOS O E.T.!





Expediente

game
ação

Editora
Claudia Maria Teixeira

Colaboradores
Pitfall Harry
Roderick Hero
Yorgle Gold
Rhindle White
Grundle Black
Stella Raiders
<insira seu nome aqui ;)>

Ilustrações
Claudia Maria Teixeira
Leonardo Suárez

Diagramação e Capa
Leonardo Suárez

Orgulhosamente produzida com:
Gimp · Inkscape · Scribus



Nessa edição



Carta ao leitor

Você está diante da edição teste da revista Game Ação. Prepare-se, pois nas próximas páginas você irá viajar para a década de ouro dos vídeo games: os anos 80. Essa foi uma época muito importante em minha vida que eu tento manter viva até hoje. Eu sempre gostei muito das revistas de vídeo game da época, vibrantes e coloridas, e com a ajuda do Leonardo Suárez, estou realizando esse grande sonho.

Esse exemplar traz matérias sobre jogos mostrando também os consoles e os micros que fizeram a nossa alegria na infância e adolescência e com certeza contribuiram para a nossa formação, o que somos hoje. A matéria de capa não poderia ter outro assunto que não o Atari 2600, meu do coração.

Por ser uma edição de teste, várias coisas que pensamos ficaram de fora e quem sabe entrem na primeira edição, mais amadurecida e com a participação de você leitor.

ClaudiaMaria
Claudia Maria Teixeira
Editora

Detonado



Superman

Atari 2600

Atari (1979)

por John Dunn

Ação-Aventura

1-2 jogadores

Joysticks

Muita gente empacou nesse jogo e nunca descobriu os reais objetivos dele. Era um entra e sai na cabine telefônica e nada acontecia, às vezes ia para a parte do lado onde os bandidos fugiam e ainda assim não se sabia o que fazer. Com algumas voltas pela cidade descobria-se que podia prender os ladrões, mas e aí? O jogo acabava assim? Era só isso?

O enredo do jogo é o seguinte: Lex Luthor (em um "heli-pack", uma espécia de mini helicóptero preso às costas semelhante ao usado em Hero) e seus capangas instalaram bombas na Memorial Bridge, a principal ponte de Metrópolis. Clark Kent está a caminho do Planeta Diário quando chega ao centro da cidade poucos segundos antes da explosão da ponte e não consegue impedi-la. Sua missão então é reconstruir a ponte juntando seus destroços e prender Lex Luthor e seus capangas no menor tempo possível... mas para isso ele precisa se transformar em Superman!

Bom, para começo de conversa Superman deve se transformar em Clark na cabine telefônica no primeiro cenário (acionando o controle para baixo para ele cair sobre a cabine) e caminhar até o cenário do lado direito, lá ele verá a explosão da ponte e os bandidos fugindo. Em seguida Clark deve voltar ao primeiro cenário e entrar novamente na cabine para se transformar em Superman. A partir desse momento basta acionar o controle para cima para Superman voar.

A primeira dica é usar a visão de Raio X para ver o que há nos cenários envolta do atual. Para isso, pressione o botão e acione o controle para a direção que você deseja ver.

Comece prendendo Lex e os capangas o mais rápido possível, pois eles tendem a se espalhar pelos cenários e fica mais e mais difícil encontrá-los. Para capturá-los você deve voar sobre eles. Assim que fizer leve o bandido ao cenário da prisão e prenda-o voando até o portão de grades. Lex é o mais chato para capturar devido ao "heli-pack". Os capangas são representados por indicadores no alto da tela, sendo que Lex é representado pelo maior. Os indicadores vão se apagando a medida que os bandidos são presos.

Seria uma missão até fácil não fossem as três Kryptonitas que Lex espalhou pela cidade para perseguir Superman. Elas tiram seu poder de voar e só um beijo de Lois Lane poderá trazê-lo de volta. Se você jogar com a chave de dificuldade esquerda na posição B Lois aparecerá sempre que Superman for atingido por uma Kryptonita, não importa onde ele estiver, já na posição A é necessário que ele caminhe pelos cenários a sua procura e às vezes ela pode estar bem longe. Se ainda assim você achar o jogo fácil, é possível dobrar a velocidade dos vilões e das Kryptonitas usando a chave de dificuldade direita na posição A.

Precisando de um descanso? É possível pausar o jogo usando o botão Select. A imagem ficará escura como se estive noite e os cenários mudando como uma apresentação, mas ao pressionar Select novamente, Superman volta ao cenário original. ;)

Com todos os bandidos presos é hora de reconstruir a ponte. São três pedaços dela que ficaram espalhados pela cidade e para dificultar um helicóptero (que deveria te ajudar)

ainda os carrega mudando sempre de lugar. A dica para facilitar nesse momento é tentar manter os pedaços juntos carregando-os sempre que possível até chegar no cenário da ponte. A ponte é reconstruída após Superman por os três pedaços no centro do seu cenário (entre os dois prédios). Missão cumprida... ou quase. Para finalizar o jogo, Superman deve voltar ao primeiro cenário (à esquerda do cenário da ponte), entrar na cabine telefônica para se transformar em Clark e seguir até o Planeta Diário. A dica aqui é caminhar para a direita pela ponte até o metrô do terceiro cenário, subir até a terceira estação (azul) e descer dois cenários até o do Planeta Diário. ■

Agora que vocês entenderam o jogo, que tal terminá-lo e mandar seu menor tempo para nós?



...que é possível dois jogadores controlarem Superman ao mesmo tempo? Isso mesmo, ambos os controles podem mover Superman, mas o primeiro controle tem prioridade nos movimentos para os lados esquerdo e direito e o segundo controle nos movimentos para cima e para baixo. Imagina a bagunça!

Baseado no mapa criado por:

Maurice Molyneaux (mauricem@bigfoot.com)



Claudia Maria

Mineira, professora, deve ter superpoderes para aprender como jogar Superman sem manual.

Back to the Future

MSX

Pony Canyon (1985)

por Makoto Ichinoseki

Gênero: Ação

Jogadores: 1

Controle: Teclado

Mídia: Cartucho

Por Leonardo Suárez

Carioca, operador de sistemas, começou a digitar um programa de revista em 1986 num TK90X e ainda não terminou.

"Back to the Future" ("De volta para o Futuro", no Brasil) para o MSX1 usa um recurso comum (até hoje em dia) que é adaptar apenas uma parte do roteiro original, nesse caso a aventura do personagem Marty McFly para unir seus (futuros) pais George e Lorraine no baile de formatura... e é aí que está a principal falha do jogo, pois não há menção alguma a elementos essenciais do filme como o Dr. Emmett “Doc” Brown, o DeLorean, a viagem no tempo e nem mesmo a música tema do filme. Ao invés disso, a Pony Canyon optou por um jogo de mecânica muito simples, fácil e de gráficos bem coloridos, claramente voltado às crianças pequenas. É claro que tudo isso envolve licenciamento e fazer uma adaptação fiel custa (muito) dinheiro, principalmente para um jogo que seria lançado apenas no Japão.

A aventura foi adaptada numa sequência de ação, onde o jogador (controlando Marty) deve percorrer a vizinhança pulando nas janelas das casas até encontrar George e Lorraine. A fase termina quando eles se encontram na porta do salão de baile, mas para isso o jogador deve evitar obstáculos, como a gangue do vilão Biff (saltando sobre eles) e desviando de um avião kamikaze (não pergunte). Ao completar cada fase, o jogo recomeça num nível de dificuldade maior, com mais casas, obstáculos e vilões mais espertos.



Sempre que o jogador termina cada fase corações animados aparecem em volta de George e Lorraine em frente ao salão de baile. (Reprodução)

Essa mecânica de fases iguais com desafios crescentes, comum nos primeiros arcades e videogames, já estava meio batida e aquém dos recursos do MSX. Por outro lado, pensando no público-alvo, parece adequada pela dinâmica simples.

Os gráficos simples e coloridos são bem infantis. Marty parece um garotinho e o que eu chamo de "gangue do Biff" alguns chamam de policiais (porque parecem mesmo, mas eu não acho que faça sentido) e tem aquele avião... de onde tiraram aquele avião?!

Quanto ao som: não há música na abertura, mas há uma bastante irritante durante o jogo e que em nada lembra o tema original do filme. Fora isso tem os efeitos sonoros de praxe quando o personagem executa alguma ação.

Apesar das mancadas nos gráficos e som, a jogabilidade não é ruim. O controle é muito simples, basicamente caminhar para os lados e pular, e a detecção de colisão é boa. O jogo pode até ser divertido durante algumas partidas, mas por ser relativamente fácil, não demora muito a enjoar.

Enfim, mesmo direcionado à crianças pequenas e nesse caso cumprindo seu papel, faltou criatividade e cuidado com gráficos e som. Apenas a jogabilidade acertada não salva o jogo. ■



Gráficos...... 2/5
Som.......... 2/5
Controles.... 3/5
Diversão..... 3/5
FINAL...... 2,5

Bobby is Going Home

Atari 2600

Bit Corporation (1983)

Gênero: Plataforma

Jogadores: 1

Controle: Joysticks

Mídia: Cartucho

Por Claudia Maria Teixeira

Mineira, professora, virou Booby is Going Home tantas vezes que quase mudou de jogo sem mexer na chavinha.

Vamos falar desse simpático joguinho onde o objetivo é levar Bobby para casa. Seria uma tarefa simples se não fossem os vários obstáculos pelo caminho. O jogo é no estilo plataforma e os cenários são bem interessantes e coloridos con- tando com montanhas, trens de ferro, pássaros, barcos, etc. Tudo muito bem feito para deixar o visual bem chamativo.

Alguns inimigos do jogo são um tanto estranhos. Em meio ao que deveriam ser perigos de um caminho até a casa de Bobby, aparecem robôs e até mesmo obstáculos que parecem chaleiras. Ainda há pássaros que não podem ser tocados, buracos e pontes traiçoeiras (destaque para a que fica abrindo e fechando).



Já é noite quando Bobby finalmente chega em casa. (Reprodução)

Os sons do jogo são bem feitos, mas resumem-se apenas a quando Bobby toca algum obstáculo, cai na água ou quando pula (que na minha opinião lembra a risadinha do Pica-Pau). Já a musiquinha do jogo pode ser um pouco enjoativa já que é bem repetitiva. Destaque para a música de final de fase quando ele entra em casa, essa sim ficou bem-feita.

O jogo segue o modelo "sem-fim" para um único jogador com fases semelhantes que ficam mais difíceis até um certo ponto e depois volta à primeira fase. O jogo termina apenas quando o jogador perde todas as cinco vidas ao tocar obstáculos ou não completar a fase antes do contador na parte de cima da tela chegar a zero.



Bobby deve saltar sobre buracos sem esquecer de desviar de um "perigoso" pássaro. (Reprodução)

O controle é muito simples e usa o direcional do joystick apenas para os lados esquerdo e direito e o botão para pular. Bobby não se abaixa, então é necessário esperar que obstáculos que voam (pássaros, morcegos, etc.) subam para passar por eles.

No geral é um bom jogo com gráficos e sons interessantes, mas para jogar sozinho, pois por ser fácil e não ter alternância de jogador quando um perde uma vida um outro jogador acaba esperando muito tempo até que quem estiver jogando perca todas as vidas ou canse de jogar. ■



Gráficos 3/5

Som 2/5

Controles 3/5

Diversão 3/5

FINAL 2,75

N.O.R.A.D

Apple II / TK2000

Western MicroData Ent. Ltd. (1981)

por Ron Smailes

Gênero: Ação

Jogadores: 1

Controle: Teclado

Mídia: Disquete

Por Leonardo Suárez

Carioca, operador de sistemas, guarda um rádio multibandas e um estoque de pilhas e comida não perecível num bunker.

O enredo não poderia ser mais apropriado aos tempos de Guerra Fria: os EUA estão sob um ataque nuclear (soviético, evidentemente) e o jogador no papel do N.O.R.A.D (North American Aerospace Defense Command) tem que lançar contra-ataques defensivos antes que o inimigo atinja as principais cidades norte-americanas. Mas não se engane, N.O.R.A.D. não é um clone de Missile Command.



A tela do jogo mostra parte do continente norte-americano com cidades e bases de lançamento de mísseis dos EUA. Os mísseis inimigos são representados por bolinhas. (Reprodução)

Os gráficos simples, mas caprichados e com cores brilhantes sobre fundo preto mostram o continente norte-americano (com direito a curvatura da terra e estrelas cintilantes) lembrando um daqueles mapas estratégicos tão comuns em filmes de guerra. O alto contraste favorece TVs P&B e monitores de fósforo verde tão comuns nos Apple II. É perfeitamente possível identificar todos os elementos de jogo como cidades, bases de lançamento, mísseis e explosões com animações bem bacanas.

O ponto fraco é a parte sonora, ainda que o próprio Apple II seja limitado nesse quesito. Não há música de fundo e apenas alguns efeitos marcam as trajetórias dos mísseis e explosões. Ao escolher a dificuldade ("Cadet", "Instructor" ou "Base Comander") no início do jogo, é possível ouvir um ruído rápido que talvez seja uma voz digitalizada, mas eu nunca consegui identificar ou confirmar.

O controle é feito pelo teclado, com cada base representada por um número. O jogador deve então identificar a trajetória dos mísseis e pressionar o número correspondente à base com maior probabilidade de interceptar a ameaça. O desafio aumenta a cada nova onda de ataques.

As cidades são os alvos primários e são completamente destruídas após receberem dois ataques. Já as bases de lançamento são destruídas com apenas um ataque. O jogo termina quando todas as cidades e bases são completamente destruídas.

Os comandos respondem satisfatoriamente bem, mas o jogador tem que ficar atento, pois só pode lançar dois mísseis por vez e de bases diferentes. No TK2000 a atenção deve ser redobrada devidos às falhas (relativamente comuns) de detecção do teclado.

Apesar da aparente simplicidade gráfica e de controles, N.O.R.A.D. é um jogo bastante desafiador, com os ataques intensos mesmo no modo mais fácil ("Cadet") exigindo atenção e bons reflexos do jogador. Sem dúvida garante boas horas de diversão e o fator replay é bem alto. Esse é um dos meus jogos preferidos na plataforma Apple II. ■



Gráficos 4/5
Som 2/5
Controles 4/5
Diversão 4/5
FINAL 3,5

River Raid

Atari 2600

Activision (1982)

por Carol Shaw

Gênero: Ação / Shoot'em Up!

Jogadores: 2 (alternados)

Controle: Joysticks

Mídia: Cartucho

Por Leonardo Suárez

Carioca, operador de sistemas, nunca chegou nem perto de 999.999 pontos, mas um dia chega lá... ou não.

Os mais atentos talvez tenham notado que a capa dessa edição é uma homenagem a esse que é um clássico tanto na sua "encarnação" original, mas também nos ports para várias plataforma da época. Certamente a simplicidade ajuda, mas foi a engenhosidade de Carol Shaw que o transformou em uma obra-prima.

A história é simples: o jogador é o piloto de um avião a jato que está atrás das linhas inimigas e a única saída é seguir por um rio com o sugestivo nome de "Rio Sem Retorno" (em tradução literal). Originalmente o jogador controlaria um barco, mas David Crane (criador do Pitfall!) sugeriu que um jato teria maior apelo com o público.

River Raid é um jogo bonito que explora muito bem as capacidades gráficas e a versátil paleta de cores do Atari 2600 na construção dos cenários e elementos de jogo. A rolagem vertical contínua com tantos elementos simultâneos (muitos deles multicoloridos e com movimento lateral como navios e helicópteros) é incrível. Mais ainda por saber que os cenários são gerados em tempo real por um algorítimo durante o jogo ao invés de serem carregados do cartucho, solução adotada por Carol Shaw devido à limitadíssima quantidade de memória disponível.

A animação dos elementos também chama a atenção, como a hélice dos helicópteros, a explosão de uma ponte que "pisca" toda a tela ou o movimento do avião ao mudar de direção. Percebe-se que cada detalhe mereceu atenção especial, superando muitas limitações de maneira inteligente.



Cores vibrantes e gráficos muito bem feitos são algumas das características marcantes de River Raid.(Reprodução)

É possível notar que os efeitos sonoros foram tão bem cuidados quanto os gráficos quando o som do avião acompanha sua (des)aceleração. Tiros, explosões e o reabastecimento são inconfundíveis. River Raid não tem música de fundo e isso não faz a menor falta.

A jogabilidade é perfeita, equilibrada, muito desafiante sem ser impossível e os controles funcionam, ponto! De um lado ao outro, acerando ou reduzindo a velocidade e atirando em tudo que pode sem esquecer de reabastecer o avião, o jogador não tem um momento de descanso e eu duvido que o queira. Pontes marcam a entrada para uma nova "fase" com inimigos mais frequentes e com movimentos menos previsíveis. A cada 10.000 pontos o jogador ganha uma vida extra. É possível jogar sozinho ou em dupla alternadamente no esquema ganha quem faz mais pontos. Quantas disputas acirradas entre familiares, vizinhos, colegas de escola...

Apesar do que alguns dizem, River Raid não tem final e também não é um jogo infinito, pois o console trava ao ultrapassar 999.999 pontos. ;) ■



Gráficos 5/5
Som 5/5
Controles 5/5
Diversão 5/5
FINAL 5,0

Especial: Atari 2600

Desde o início da década de 70 que os videogames timidamente tentavam entrar em nossos lares, mas foi apenas no final de 1977 que nasceu o Atari VCS (renomeado mais tarde para Atari 2600), aquele que de fato criou toda uma indústria. Uma explosão de tecnologia que tomou conta do mercado de jogos eletrônicos e em seu auge dominou cerca de 75% desse mercado. Foi a sensação do momento, todo mundo queria um.

O Atari 2600 (a partir daqui apenas "o" Atari) não foi o primeiro console de videogames (nem mesmo da própria Atari), mas foi aquele que reuniu em si as principais evoluções da época, como o uso de microprocessadores, imagens coloridas de alta resolução, jogos em cartucho, controles intercambiáveis entre muitos outros recursos e expansões que surgiram em pouco tempo. Juntando tudo isso com a facilidade de usar qualquer TV como monitor, a Atari fez o que nenhuma outra empresa tinha conseguido: trazer os arcades para o conforto da sala de estar.

....

Seguindo o desenho de muitos dos aparelhos eletrônicos da época, o Atari trouxe um visual elegante que o distanciava de um simples brinquedo. Ao invés de cores chamativas e desenho infantil, o corpo plástico que misturava curvas a cortes retos praticamente todo na cor preta ostentava um padrão comum aos produtos "finos" dos anos 70: a frente simulando madeira e botões cromados.

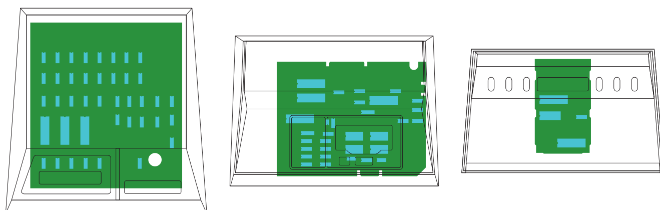


O visual tradicional do Atari com a frente de madeira e os botões cromados. (Reprodução da Internet)

O Atari combinava com a TV e com os móveis da sala, ideia inclusive já aproveitada por outras empresas como a Fairchild no VES/Channel F e a Bally no Astrocade.

Certamente a característica chave que definiu a segunda geração de consoles foi o uso de microprocessadores (inaugurada pelo Fairchild VES - depois renomeado para Channel F - criado por Jerry Lawson em 1976). Com o uso de microprocessadores duas mudanças radicais chegaram aos consoles: não era necessário gerar todo o jogo por hardware, como acontecia nos arcades e consoles de primeira geração e, o mais importante, era possível programar o console para jogar contra o jogador, não sendo obrigatório um segundo jogador. O limite agora não era o conteúdo mais sim a capacidade de expansão do console e a Atari soube aproveitar essa mudança como nenhuma outra no seu tempo.

Em termos de construção a principal vantagem do Atari sobre os concorrentes era ter toda a lógica contida em apenas três circuitos integrados: o microprocessador MOS 6507 (uma versão ainda mais barata da famosa e mais barata CPU do mercado, a MOS 6502... que por si só já era uma versão



A superioridade do Atari (direita) fica evidente quando comparamos sua construção com a de seus concorrentes Channel F (esquerda) e Astrocade (centro). Observe a diferença de tamanho dos consoles e placas lógicas (verde) e a quantidade de componentes (azul).

mais barata do Motorola 6800), o RIOT (ou PIA, também fabricado pela MOS) que reunia entrada/saída, 128 bytes (aham, BYTES) de memória RAM e timer (RIOT = Ram-Input-Output-Timer) e o TIA (Television Interface Adaptor), desenvolvido pelos geniais Jay Miner e Joe Decuir para a Atari, que era a peça central do console.

O TIA concentrava em um único integrado toda a lógica necessária para gerar os elementos de jogo (sprites, bolas e projéteis), cenários, paleta de cores, detecção de colisão, dois canais de som, entradas para controles (até 2 digitais e 4 analógicos) e ainda a saída para TV... Ufa! Ainda é impressionante saber que tudo isso foi construído sob a necessidade de usar o mínimo de memória possível (memória sempre foi muito cara) o que diminuía o custo e a complexidade do console, mas por outro lado tornou a criação de jogos um desafio.

....

O visual dos jogos era magnifico, nada de apenas barras e pontinhos na tela, nada de gráficos desenhados em plásticos para colar na TV. Era possível identificar os personagens com gráficos bem elaborados e cores brilhantes. Jogos que envolviam personagens famosos eram um show à parte com gráficos muito bem desenhados, tentando ao máximo ser fiel ao formato e caracterização dos personagens. Alguns jogos tinham imagens do(s) protagonista(s) em destaque na tela de abertura com o nome do jogo e até tema musical.

Na primeira geração de consoles os jogos não tinham cenário, pois não era possível com os recursos da época gerar imagens complexas com vários planos. Os consoles mais avançados geravam imagens com apenas uma cor para o fundo e outra para os elementos de jogo e alguns (como o Magnavox Odyssey) traziam desenhos em folhas transparentes que colocadas a frente da TV simulavam um cenário. Mesmo o Fairchild Channel F (da mesma geração do Atari) não tinha capacidade de gerar imagens de fundo complexas, limitando-se à mudanças de cores de linhas.



As folhas transparentes com desenhos para colocar em frente à TV que acompanhavam o Magnavox Odyssey e serviam de cenários para os jogos. (Reprodução da Internet)

O Atari e o Bally Astrocade foram provavelmente os primeiros consoles domésticos a ter jogos com cenários mais elaborados, mas usando abordagens bem diferentes. No Astrocade a imagem de fundo possui 160x102 pixels de resolução com quatro cores por linha e é armazenada diretamente na memória (frame buffer) usando 4080 bytes dos 4096 bytes disponíveis, ou seja, sobram apenas 16 bytes para as variáveis do jogo. Já no Atari a imagem de fundo tem 160x192 pixels no total com as mesmas quatro cores por linha, porém ele dispõe apenas de 128 bytes de memória... mas como? Essa conta não bate! Calma... acontece que o TIA não usa frame buffer, ou seja, não armazena toda a imagem na memória, na verdade ele escreve uma linha por vez diretamente no vídeo!

Essa característica dificultava a criação de jogos, pois ao invés de “mapear” uma imagem, o programador tinha que calcular o momento exato para desenhar cada ponto com base onde estaria o feixe de elétrons que formava a imagem no tubo da TV! Isso em uma época sem os recursos visuais que temos hoje. Mas nem tudo são espinhos, apesar da aparente complexidade do processo, o método em si é simples e não demorou até que os programadores não só o dominassem como também encontrassem meios de flexibilizar o desenvolvimento de jogos e as características adicionais do TIA, que a princípio visavam copiar o estilo




BATTLEZONE
BERMUDA TRIANGLE
ATARI
BERZERK
BLACK JACK
GAME PROGRAM
2600
BMX AIR MASTER
BOWLING
GAME PROGRAM
BOXING
BRAIN GAMES
GAME PROGRAM
DEFENDER
DEFENDER II
DEMON ATTACK
DESERT FALCON
DIG DUG
DODGE 'EM
DONKEY KONG
DONKEY KONG JUNIOR
NEW
G.I. JOE
GOLF
GORF
CBS Video Games
GRAND PRIX
GRAVITAR
GUNSLINGER
GYRUSS
HAUNTED HOUSE
GAME PROGRAM
KABOOM!
KANGAROO
KEYSTONE KAPERS
KLAX
Kool-Aid Man
KRULL
MAD
MARIO BROS.
MOON PATROL
MOONSWEEPER
MOUNTAIN KING
CBS Electronics
MS. PAC-MAN
NIGHT DRIVER
OBELIX
OUTLAW
GAME PROGRAM
PAC-MAN
GAME PROGRAM
RAIDERS
RAMPAGE
Reactor
RIVER RAID
ROBOT TANK
ROC'N ROPE
SEA QUEST
SECRET QUEST
NEW
STAR RAIDERS
STAR SHIP
GAME PROGRAM
STAR TREK
SEGA
RETURN OF THE JEDI
STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK
STAR WARS
JEDI ARENA
STAR WARS
THE ARCADE GAME
PARKER BROTHERS
SUPER BREAKOUT
GAME PROGRAM
VANGUARD
VENTURE
VIDEO CHECKERS
GAME PROGRAM
VIDEO CHESS
GAME PROGRAM
VIDEO OLYMPICS
WARLORDS
GAME PROGRAM
XENOPHOBE
YARS' REVENGE

dos arcades, ajudaram muito nisso. Outra desvantagem do TIA que tornou-se uma vantagem é não ter caracteres definidos, o que deu muita liberdade aos programadores na hora de caracterizar os elementos do jogo.

Não posso terminar essa parte sem citar a marcante paleta de cores do Atari. São até 128 cores (em NTSC) que tornam os gráficos do Atari facilmente distinguíveis até hoje.

....

Os sons também chamavam a atenção reproduzindo músicas e efeitos com um timbre metálico que se tornou uma das características mais marcantes do console.

Apesar de não ter um circuito dedicado de som, muitos efeitos sonoros do Atari são inconfundíveis como o som do Pac-Man comendo as pastilhas ou quando é pego por um fantasma, o ruído do avião de River Raid, a "recarga" de Seaquest ou Megamania, os pulos do Pitfall e por aí vai.

Talvez o ponto fraco fossem as músicas já que o TIA oferecia recursos bem básicos nesse sentido, mas que se bem usados conseguiam resultados bastante satisfatórios como o angustiante tema de fundo em Asteroids e Space Invaders, a rápida música de início de partida de Pac-Man ou as mais elaboradas como a imitação de Tarzan quando Pitfall usa o cipó e a fúnebre em sua morte, entre outras.

Preste bem atenção, não é difícil ouvir sons do Atari usados até hoje em dia na sonoplastia de filmes, séries e novelas. ;)

....

Já falamos de muitas características importantes do Atari, mas duas outras que se não eram originais também não eram tão comuns contribuíram muito para seu sucesso: o console não tinha nada preso a ele senão o cabo de saída de vídeo para a TV e cada acessório desempenhava uma única função. Simples e elegante. A ideia de separar as funções em acessórios diferentes facilitava a interação dos jogadores com o console e de quebra demonstrava a flexibilidade do Atari para o público.

O fato de todos os acessórios serem destacáveis rapidamente criou uma enorme indústria paralela especializada em aprimorar e criar recursos para o console. A própria Atari deu o pontapé inicial ao lançar o 2600 com três controles diferentes: os Joysticks (CX-10) e os Paddles (CX-30) que acompanhavam o console e o Driving Controller (CX-20) que acompanhava o jogo Indy 500.

Os Paddles são controles analógicos iguais aos encontrados nos consoles de Pong com a vantagem que no Atari poderiam ser usados em muitos outros tipos de jogos, como acontecia nos arcades. Eles eram vendidos em pares e o Atari suportava até quatro desses, dois em cada porta de controle. O jogo Warlords, por exemplo, suporta até quatro jogadores simultâneos, perfeito para reunir a família e os amigos num verdadeiro multiplayer!

Já o Driving Controller é externamente igual a um Paddle, sendo muitas vezes confundido com esse, mas funciona de maneira diferente, pois o disco pode ser girado livremente (não



Os ícónico Atari Joystick (CX-40 na imagem) até hoje símbolo de videogames e os Atari Paddles (CX-30). (Reprodução da Internet)



Os teclados (acima e abaixo à esquerda) funcionavam exatamente da mesma forma, apenas tinham formatos diferentes para melhor se adequar aos jogos. Abaixo à direita o Atari Trackball. (Reprodução da Internet)

tem início e fim) e apenas um pode ser ligado a cada porta do console. Infelizmente foi muito pouco aproveitado, pois foi usado praticamente apenas no jogo Indy 500.

Mas foi o clássico Joystick (um controle digital de oito direções mais o botão de tiro - ou ação) que mais chamou atenção e logo tornou-se o principal acessório do Atari. A absoluta maioria dos jogos foi feita para usar somente com o Joystick, distanciando a imagem do Atari da dos Pongs e mesmo alguns jogos feitos para Paddles permitiam o uso do Joystick. Seguindo o que já acontecia nos arcades, o controle simples se adaptou perfeitamente aos novos estilos de jogos que chegavam ao Atari e necessitavam de precisão e rapidez como em jogos esportivos, labirintos, quebra-cabeças e de plataforma. O desenho do Joystick é até hoje símbolo de videogames e facilmente reconhecido mesmo por quem não viveu a época.

Em pouco tempo muitos outros tipos de controle foram lançados pela Atari, entre eles o Atari Space Age Joystick (CX-43), um joystick com formato diferente parecido com uma pistola; o Atari Keyboard Controller (CX-50), o Kid’s Controller (CX-23) e o Video Touch Pad (CX-21) quer eram teclados semelhantes aos de um telefone usados em alguns jogos, a maioria educativos e com o cartucho de programação BASIC; o salvador de joysticks, Track & Field Controller que acompanhava o jogo homônimo e contava apenas com os botões estilo arcade necessários ao jogo (esquerda, direira e tiro); o Atari Trackball (CX-22) e até um conjunto de Joysticks sem-fio (CX-42), entre outros.

Muitos outros fabricantes de acessórios e peças sobressalentes se destacaram copiando ou criando versões dos acessórios da Atari como Milton Bradley, Epyx/Konix, PointMaster, Gemini, Kraft, Spectravideo QuickShot, Suncom, Wico, Zircon, Coleco e muitas outras (alguns sob licença e outros na cara dura mesmo).

....

Provavelmente a segunda característica mais importante que definiu a segunda geração de consoles e se manteve firme até a popularização dos CDs foram os jogos em cartucho. Até então existiam consoles que usavam cartuchos ou cartões (introduzido pelo Magnavox Odyssey em 1972), mas os jogos em si vinham “grava-



Um cartucho para Atari 2600 (Pac-Man, 1982). (Reprodução da Internet)

dos" nos consoles e não nos cartuchos, sendo que esses apenas selecionavam o jogo. Uma forma diferente e que aparentava ser mais avançada que simplesmente girar uma chave. A própria Atari flertou com algo parecido antes do lançamento do 2600 num console nunca lançado chamado Atari Game Brain, mas isso é papo para outro artigo.

O conceito de "jogos em cartucho" só tornou-se realidade no Fairchild Channel F, em 1976. O principal impacto dessa mudança é que a partir desse momento os consoles poderiam receber quantos jogos fossem produzidos estendendo sua vida comercial tanto quanto o mercado possibilitasse.

O Atari contava já no lançamento (11/09/1977) com 9 títulos, sendo alguns desses baseados em arcades da própria Atari: Combat/Tank Plus (Tank/Jet Fighter), Indy 500/Race (Indy 800), Star Ship/Outer Space (Star Ship 1), Video Olympics/Pong Sports (Pong) e Surround/Chase (o jogo da cobrinha) chupado do Blockade da Gremlin e quatro títulos originais para o console: Street Racer/Speedway II, Air-Sea Battle/Target Fun, Basic Math/Fun With Numbers e Blackjack. O cartucho Combat acompanhava o Atari VCS (Tank Plus no caso do Sears Video Arcade).

Mas o sucesso não foi imediato, pois entre 1977 e 1978 o mercado estava saturado de pongs e similares e alguns dos jogos disponíveis para o Atari não eram muito mais atrativos que esses ou eram Pongs da própria Atari (Video Olympics, Breakout, etc.). Mesmo não vendendo como o esperado, a Warner que já era dona da Atari nessa época, decidiu explorar o console por mais algum tempo.

Nesse meio tempo ocorreram algumas mudanças provavelmente visando a diminuição de custos: a produção mudou para Hong Kong, alguns detalhes do gabinete foram refinados e a proteção metálica que deu ao primeiro modelo o apelido de Heavy Sixer (por conta do peso e dos seis botões no painel) foi substituída por uma mais fina e leve. Esse modelo hoje é conhecido por Light Sixer. Os Joysticks (agora CX-40) também receberam algumas mudanças no desenho interno e materiais mais leves e pequenos detalhes externos como a inscrição "TOP" na parte de cima do anel da alavanca e foi removido o espaço no topo dessa onde vinha uma plaqueta escrito Atari ou Sears.



A pequena diferença estética na frente do console foi umas das mudanças da versão de 1978. Do lado direito o modelo 1977 (Heavy Sixer) e do lado esquerdo o modelo 1978 (Light Sixer). (Reprodução da Internet)

O ano de 1979 começou bem para o Atari com o lançamento de Superman, talvez o primeiro jogo a realmente mostrar do que o Atari era capaz seguido por Adventure que fizeram as vendas no Natal do mesmo ano explodirem. Em dois anos o Atari saltou do prejuízo ao sucesso absoluto mesmo enfrentando a competição crescente de outros fabricantes como a Magnavox com seu Odyssey² e a Mattel com o Intellivision (o primeiro console de 16 bits). 1979 também trouxe a primeira empresa independente de desenvolvimento de jogos para consoles, a Activision, fundada por um grupo de ex-funcionários descontentes da Atari.

O ano seguinte trouxe uma nova pequena reestilização do console (conhecida como Woody), agora com apenas quatro botões frontais (já que os botões de dificuldade foram movidos para o painel de trás, entre as portas de controle). São de 1980 jo-

gos memoráveis como Circus Atari, Pelé's Soccer, Video Pinball, o "arrasa quarteirão" Space Invaders que simplesmente quadruplicou as vendas do console e os primeiros jogos da Activision como Boxing, Fishing Derby e Skiing.

De 1981 a 1983 mais empresas começaram a lançar jogos para o Atari e é dessa época que vem a maioria dos jogos que definiram o Atari 2600 como Asteroids (Atari), os destruidores de joysticks Decathlon (Activision) e Track&Field (Atari), Donkey Kong (Coleco), Enduro (Activision), Freeway (Activision), Frogger (Parker Brothers), Frostbite (Activision), H.E.R.O. (Activision), Keystone Kapers (Activision), Megamania (Activision), Missile Command (Atari), o mais vendido Pac-Man (Atari), Pitfall! (Activision), Pole Position (Atari), River Raid (Activision), Seaquest (Activision) e Superman (Atari).



Conhecido como "Woody", esse foi a último modelo do Atari com a frente padrão madeira. (Reprodução da Internet)

Alguns outros jogos que vale a pena citar, inclusive pelo sucesso que fizeram no Brasil: Amidar (Parker Brothers), Atlantis (Imagic), Barnstorming (Activision), Battlezone (Atari), Beamrider (Activision), Berzerk (Atari), BurgerTime (M-Network), Carnival (Coleco), Centipede (Atari), Condor Attack (Ultravision), Defender (Atari), Demon Attack (Imagic), Donkey Kong Junior (Coleco), Dragonfire (Imagic),

Em pouco mais de 5 anos a biblioteca de jogos do Atari pulou dos 9 iniciais para várias centenas. Estima-se que existam cerca de 600 jogos originais, sem contar as inúmeras variações e clones produzidos por terceiros. (Reprodução da Internet)

Galaxian (Atari), Jungle Hunt (Atari), Kaboom! (Activision), Kung-Fu Master (Activision), Moon Patrol (Atari), Maze Crazy (Atari), Mouse Trap (Coleco), Mr. Postman (Bit Corp.), Ms. Pac-Man (Atari), Oink! (Activision), Phoenix (Atari), Plaque Attack (Activision), Pooyan (Konami), Popeye (Parker Brothers), Q*bert (Parker Brothers), Star Wars: The Empire Strikes Back (Parker Brothers), Time Pilot (Coleco), Yars' Revenge (Atari), Zaxxon (Coleco), entre outros.

Em 1982 acompanhando o lançamento de Pac-Man, o Atari recebeu a última pequena reestilização do gabinete original perdendo a frente com padrão de madeira (já fora de moda) e passou a ser todo preto. Foi nesse ano também que o nome mudou oficialmente de Atari VCS para Atari 2600 em virtude do lançamento do Atari 5200.

A versão de Pac-Man para o Atari é um caso interessante, apesar de ser o jogo de maior vendagem do console (7 milhões de cópias) foi também um dos que deu grande prejuízo. A Atari produziu 12 milhões de cópias do jogo (mais do que o número de Ataris produzidos até então) confiando também no aumento das vendas do console por conta do Pac-Man incluso. Mas o jogo desenvolvido as pressas não agradou, pois apresentava muitas diferenças em relação ao famoso arcade o que resultou muitas devoluções e milhões de cartuchos encalhados.

Fato curioso, em 1981 o console estava isolado tão no topo que a Atari resolveu dividir o que seria o jogo Adventure II em quatro jogos formando a série Swordquest. Os jogos ainda eram acompanhados de uma história em quadrinhos produzida pela DC Comics. Mas o mais impressionante foi que a companhia anunciou os jogos em 1982 com uma competição que daria $150.000 ($280.000, hoje!) em prêmios. Seriam quatro prêmios no valor de $25.000 para os vencedores da cada jogo da série, mais um prêmio no valor de $50.000 para o vencedor na final entre eles. Ao que se sabe, os vencedores dos dois primeiros jogos da série, Earthworld (1982) e Fireworld (1983), receberam seus respectivos prêmios (um talismã e um cálice). No entanto, os problemas financeiros alegados pela Atari devido ao crash dos videogames de 1983 levaram ao cancelamento da competição baseada no terceiro jogo da série, Waterworld, e do próprio quarto jogo, Airworld, que nunca foi lançado. Os vencedores dos dois primeiros jogos ainda receberam $15.000 cada como compensação pelo cancelamento do concurso.



O Atari 2600 "Darth Vader" (como ficou conhecido em referência ao personagem de Star Wars) foi o último modelo com o gabinete original. (Reprodução da Internet)

Por um lado como qualquer um podia criar e vender jogos para o Atari, sem a necessidade de uma licença, muitas empresas pequenas e mesmo desenvolvedores autônomos lançaram muitos jogos para o console, mas por outro abriu as portas também para a Mystique e seus jogos eróticos.

O sucesso do Atari atraiu também desenvolvedores de acessórios que expandiam as capacidades do console. Um dos mais conhecidos era o Starpath Supercharger, um acessório no formato de um cartucho que adicionava 6KB de memória ao Atari e permitia carregar jogos a partir de fitas cassete. O espaço extra possibilitava a

criação de jogos mais elaborados e longos. Outro acessório interessante foi o SpectraVideo Compumate, um cartucho atrelado a um teclado que transformava o Atari num computador rudimentar com 2KB de memória, entrada e saída para gravador cassete e a linguagem Microsoft BASIC embutidos. Inclusive esse teclado foi clonado no Brasil pelas empresas Milmar com o nome de Dactar-Comp e Sosecal com o nome de CompuGame.

....

Nos EUA e Europa o preço dos jogos variava entre $15 e $40 podendo chegar a $60. Não era um preço baixo, mas como a oferta era muito grande e variada não era difícil encontrar boas promoções. No Brasil o cenário era bem diferente, tanto por inicialmente por não existir fabricação nacional quanto pelo próprio custo dos componentes, os jogos não tinham um preço muito acessível e não era sempre que dava para comprar. Talvez isso tenha desencadeado o aparecimento das locadoras especializadas em videogames (e também da inclusão das seções de videogame nas locadoras de vídeo) que traziam os jogos para aluguel a um preço razoável. Mas o negócio mesmo eram as trocas de cartuchos com os colegas. Era o melhor meio de conseguir acesso ao maior número de jogos possível já que não eram poucos. Jogos mais famosos sempre rendiam mais de um jogo menos conhecido ou aqueles cartuchos com vários jogos, e por aí vai... claro que tinha o lado ruim, tinha que ficar de olho pra ninguém dar sumiço em algum cartucho.

1986 marcou a maior mudança estética com o lançamento de uma versão bastante compacta e completamente diferente das versões anteriores, ainda que fosse exatamente o mesmo Atari de sempre com suporte aos mesmos acessórios e jogos. Esse último modelo ficou conhecido como Atari 2600 Jr.



Em sua última "encarnação", o Atari 2600 perdeu completamente a aparência original, apesar de manter a compatibilidade com todos os jogos e acessórios já lançados. (Reprodução da Internet)

O Atari teve uma sobrevida bem grande, mesmo após o crash de 1983 e a chegada das novas gerações de consoles a partir de meados da década de 80, ainda resistia nos lares de muitas famílias só saindo de linha em 1992. No Brasil ainda durou por mais alguns anos através dos clones perdendo mercado para os novos consoles e depois para os clones de Nintendinho até o final dos anos 90. Mesmo assim ainda era possível encontrar alguns cartuchos novos a venda e aqueles colegas que ainda não haviam tido oportunidade de entrar nas novas gerações de consoles para trocar cartuchos.

O Atari 2600, em seu tempo era o que havia de mais moderno e levava diversão para toda família. ■

Procurei não tratar muito sobre o mercado brasileiro de videogames, clones nacionais etc. pois já existem obras muito completas sobre o assunto e que recomendo, são os livros "1983: O Ano dos Videogames no Brasil" e "1984: A Febre dos Videogames Continua" do amigo Marcus Garrett e as revistas "Jogos80" também editadas pelo Marcus e pelo amigo Eduardo Luccas.

Claudia Maria

Mineira, professora, fangirl de Atari desde que ganhou seu Dactar em 1991.



Conversões: Frogger

A cada edição iremos analisar algumas conversões (ports) de algum jogo e para sermos justos a ideia é analisar conversões entre plataformas equivalentes, mas não necessariamente rivais ou contemporâneas. A ideia é não comparar gráficos de Atari com SuperNES ou efeitos sonoros de Pong com Amiga, por exemplo.

Depois de muito discutir, tiramos no pali... errr... escolhemos um jogo com uma mecânica simples e divertida: Frogger.

....

O jogo do sapinho, da perereca, pula-pula e muitos outros nomes inventados por crianças que não sabiam inglês foi criado para os arcades em 1981 pela japonesa Konami e lançado no mercado americano pela SEGA (EUA) que licenciou a distribuição em cartuchos à Parker Brothers e são essas conversões para Atari 2600, Mattel Intellivision e Magnavox/Philips Odyssey² que comparamos nessa edição.

A mecânica do jogo é manjada: o jogador tem que levar o Sapo em segurança da calçada na parte de baixo da tela até sua morada na margem do rio que fica na parte de cima da tela, só que para isso tem que atravessar uma estrada desviando de veículos em diferentes velocidades e depois um rio de forte correnteza pulando sobre obstáculos que se movimentam o tempo todo, como troncos, cascos de tartaruga que afundam, jacarés famintos e ainda fugindo de cobras (e lontras na versão do Intellivision). É muito? Pois ainda tem que fazer tudo isso antes que o tempo acabe!

As versões do Atari e Intellivision permitem o velho esquema de dois jogadores não simultâneos: quando o primeiro perde uma vida, começa o jogo do outro e assim por diante até acabarem todas as vidas. Apenas a versão do Odyssey² não permite dois jogadores (o que é uma pena) e ao invés disso apresenta a maior pontuação na tela de abertura.

Uma semelhança é que em todas as versões você passa de nível após salvar 5 Sapos. Falando em níveis... A versão do Intellivision tem quatro níveis tanto para um quanto para dois jogadores. A versão do Atari tem seis, sendo três para um jogador e três para dois jogadores. A versão do Odyssey² é a que tem mais, são oito níveis e quando o jogador consegue passar do último, volta ao quarto nível, oferecendo maior dificuldade do que nos outros consoles que voltam para o primeiro nível.

....

Na abertura o Odyssey² começa ganhando com uma animação bacana do Sapo pulando pela tela e revelando o nome do jogo com música de fundo (meio estridente, é verdade). Uma curiosidade: apenas na versão brasileira (Philips) o Sapo termina a animação piscando para o jogador com direito a efeito sonoro. A versão do Intellivision não tem



animação, apenas a tela de abertura padrão do console com o nome do jogo e créditos e um tema musical mais caprichado (bem melhor que o do Odyssey² e um pouco melhor que o do Atari). Por fim a versão do Atari é a mais simples, pois cai direto na tela do jogo tocando o tema musical.

A diferença mais marcante entre as conversões é que no Odyssey² o cam-

po de jogo é dividido em duas telas, uma para a estrada e outra para o rio, o que é até legal pois dá a impressão



de fases distintas. No Atari e Intellivision, estrada e rio estão na mesma tela.

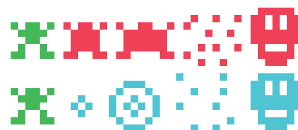
A qualidade gráfica é bem diferente em cada conversão. O Intellivision ganha de longe nesse quesito, pois os elementos são bem mais detalhados (com exceção para os carros que poderiam ser melhores), coloridos e as animações mais completas como quando o Sapo morre e vira uma caveirinha (com ossos cruzados e tudo) e as tartarugas que mexem as pernas enquanto nadam. O Odyssey² tem gráficos bem mais simples (as tartarugas, por exemplo, são apenas elipses), a divisão de tela que é até interessante tem um efeito colateral que é deixar as linhas de obstáculos muito espaçadas, mas por outro lado os carrinhos são mais coloridos (tem mais de uma cor cada), as animações são decentes (como as do Sapo pulando ou caindo na água) e de também aparecer uma caveirinha (na verdade apenas um crânio) quando o Sapo morre. O Atari tem gráficos simples e coloridos (ainda que não tão vibrantes) no mesmo estilo do Odyssey², o Sapo não tem animação, mudando apenas de direção e ao morrer aparece sempre esmagado (o que faz sentido na pista, mas no rio fica meio estranho), mas a disposição dos elementos na tela é a que parece mais agradável entre os três.



Atari



Intellivision

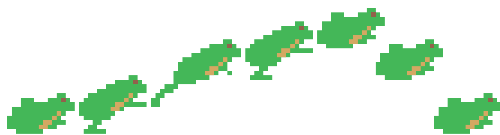


Odyssey²

O sprite do sapo e a sequência da morte em cada versão. Apesar das limitações, a animação mais bacana é a do Odyssey² e ainda é diferente para a estrada (vermelha) e o rio (azul).

....

A jogabilidade é muito semelhante nas três conversões. No Atari e Intellivision o jogador tem 30 segundos para atravessar cada Sapo, já no Odyssey são 45 segundos. A versão do Atari se sobressai com a movimentação mais precisa, excelente detecção de colisão e o desafio que aumenta não só a velocidade dos obstáculos como também do próprio Sapo. A versão do Intelli-

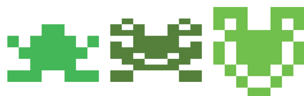




Quadro-a-quadro a animação da abertura da versão do Odyssey². E a versão brasileira, distribuída pela Philips, é a única em que o sapo dá uma piscadinha com direito até a efeito sonoro.

vision não apresenta problemas, mas tem a jogabilidade mais "morna", pouco desafiadora. A do Odyssey² é prejudicada pelas falhas na detecção de colisão e pelo espaçamento maior que causa uma certa confusão principalmente no início.

Os obstáculos e inimigos são praticamente os mesmos nas três conversões, exceto pela lontra que aparece apenas nos níveis mais difíceis da versão do Intellivision e pega o Sapo nas bordas dos troncos e na ponta do rabo do jacaré. Os carros tem velocidades diferentes em cada pista nas três versões e é a parte mais fácil, bastando o jogador perceber o padrão que normalmente pode ser vencido de uma única vez. Já no rio as coisas mudam... A versão do Odyssey² (a despeito dos problemas citados anteriormente) é a mais difícil por não permitir que o Sapo "dê a volta na tela" nem mesmo no primeiro nível. Em todas as versões as tartarugas que afundam parecem ser maioria e são



Odyssey² Atari Intellivision

No Atari e Intellivision o sapo chega sorridente à margem do rio. No Odyssey² é usado o mesmo sprite do jogo.

bem rápidas. Nas três versões a margem até onde levamos o Sapo tem que estar desocupada (sem outros sapos) além de correr o risco de aparecerem jacarés. Nos níveis mais avançados os perigos aparecem com muita frequência e o jogador tem que ficar ligado o tempo todo.

Mas nem só de obstáculos fatais o caminho é feito. Nas três conversões existe a possibilidade de ganhar pontos extras terminando a travessia rapidamente (os segundos restantes são convertidos em pontos), resgatando a Sra. Sapo (rosa no Intellivision e branca no Atari e Odyssey²) e levando o Sapo para comer moscas que às vezes aparecem nas margens.

....

No quesito som Intellivision e Atari ficam empatados. Apesar da música na abertura ser melhor no Intellivision, ela repete todas as vezes que o jogador perde a vida e isso fica muito chato depois de um tempo. É praticamente um castigo por errar. No Atari a música tem praticamente a mesma qualidade e só toca no início da partida, sendo bem mais aceitável. No Odyssey² a música de abertura não é tão boa, mas como no Atari, só toca no início e não incomoda durante a partida. Os efeitos sonoros no jogo são um pouco melhores no Intellivision, sendo seguido de perto pelo Atari e por último o Odyssey² com efeitos bem simples.

....

No geral a versão do Intellivision se sai um pouco melhor apenas em relação aos gráficos (o que não é exatamente um elogio já que trata-se de um console mais poderoso) e em termos de som e principalmente jogabilidade fica empatada com a versão do Atari. A versão do Odyssey², mesmo com alguns probleminhas pontuais, tem alguns méritos como boas animações e cores e também é muito divertida e certamente vale a pena conhecer. ■

Leonardo Suárez

....

Carioca, operador de sistemas, ficou impressionado com a qualidade dessas conversões.



Humor

Roteiro e Ilustração: Claudia Maria

1982

















2014







game
ação